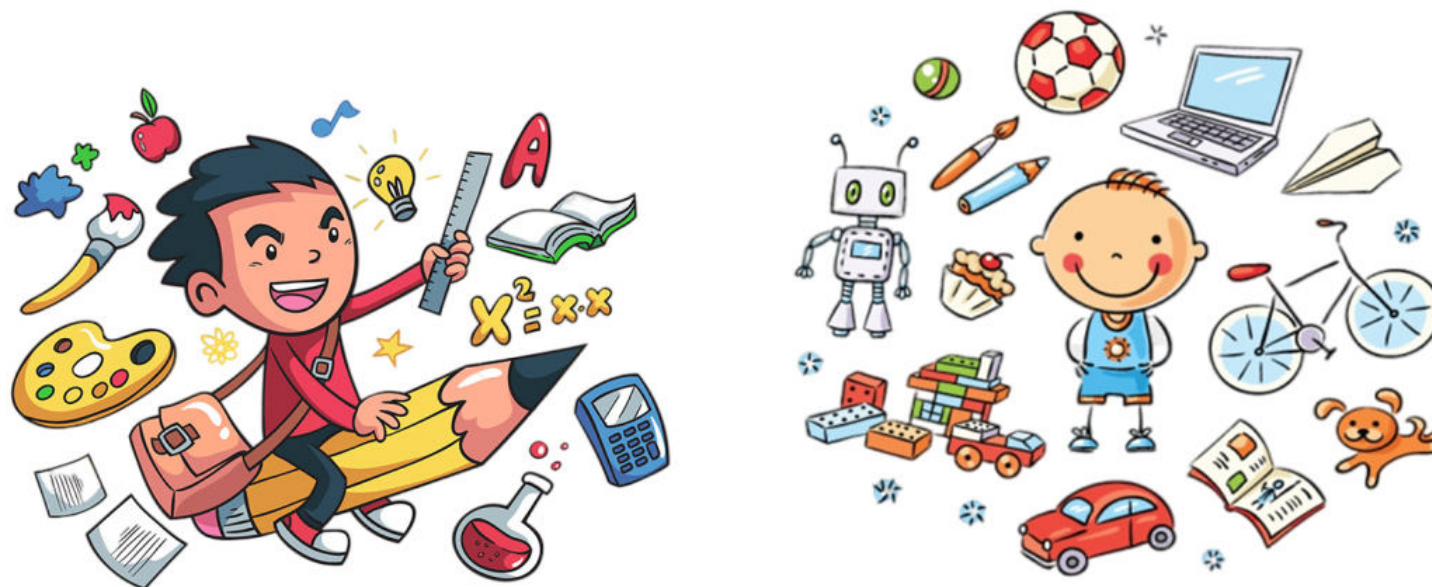


## ИГРА «ХОББИ»

Каждому родителю предложить изобразить на бумаге символ своего увлечения. Разговаривать при этом запрещается. Родителям предложить найти партнера, т. е. того у кого есть сходные интересы. Далее проходит презентация друг друга с определением точности совпадения.

Эта игра позволяет поближе познакомиться с интересами родителей, объединиться им в группы по интересам и поделиться опытом на родительском собрании.





## ИГРА «БОЛЬШАЯ СЕМЕЙНАЯ ФОТОГРАФИЯ»

Предлагается, чтобы играющие представили, что все они - большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать «фотографа». Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается «дедушка» он тоже может участвовать в расстановки членов «семьи». Более никаких установок не даётся, игроки должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постройте и понаблюдайте за этой занимательной картиной. Роль «фотографа» и «дедушек» обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству люди. Но, однако, не исключены элементы руководства и других «членов семьи».

Вам будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения. После распределения ролей и расстановки «членов семьи» «фотограф» считает до трёх.

На счёт «три!» все дружно и очень громко кричат «сыр» и делают одновременный хлопок в ладоши.





# ИГРА «РОМАШКА ЭМОЦИЙ И ЧУВСТВ»

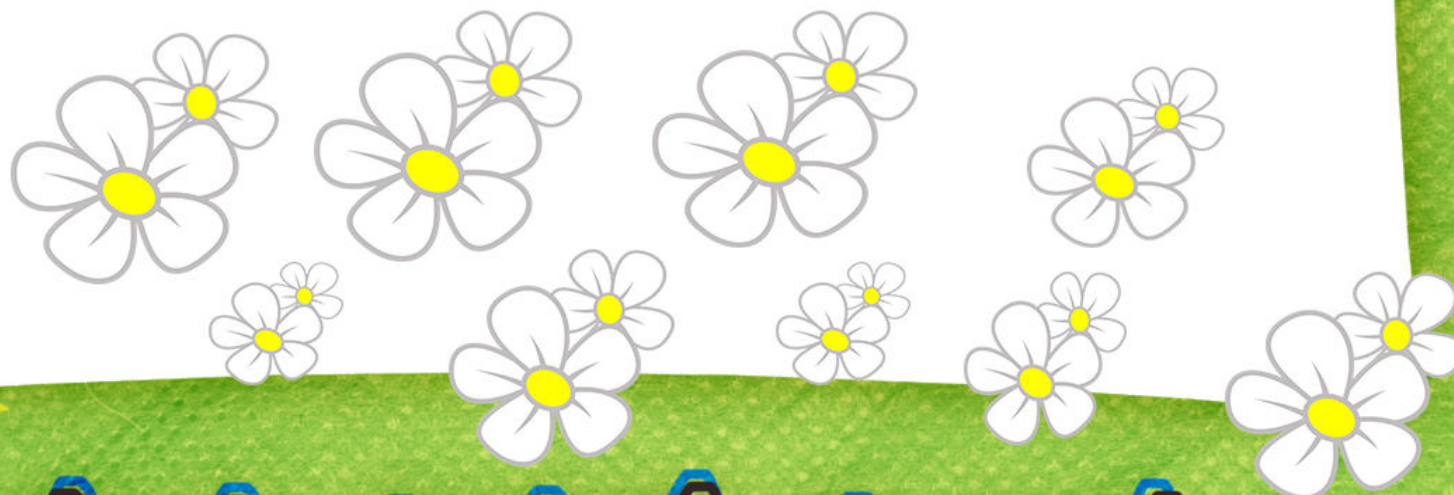
( Звучит спокойная музыка).

Уважаемые мамы и папы! Перед вами находится цветок ромашка, на лепестках которой написаны самые разнообразные чувства: позитивные и негативные, которые может испытывать человек.

После того, как ваш ребёнок переступил школьный порог, в вашей душе, в вашем сердце прочно поселились чувства и эмоции, которые заполнили всё ваше существование. Подумайте и возьмите тот лепесток, на котором написано «чувство», которое вас переполняет более всего уже длительный период времени.

Родители выбирают «чувство», обдумывают свой выбор, называют его, обосновывая, чем оно вызвано.

Обработка полученных результатов. Задание позволяет акцентировать внимание на важности события, выявить проблемы и трудности, возникающие в семьях, и обсудить эти проблемы в ходе рассмотрения темы собрания





**«ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ  
ДЛЯ НА РОДИТЕЛЬСКОМ  
СОБРАНИИ»»**





## ИГРА «Хлопок»

Покажите мне ладошку. А теперь попробуйте сделать одной ладошкой хлопок. Получилось? Либо неудобно, либо тяжело и рука устает. Ваши предложения? Нужна вторая ладошка. Я готова дать вам вторую ладошку. Одна ладонь - я, другая - вы. Давайте попробуем (делаем по очереди хлопки). При этом вы улыбались. Я желаю вам всегда улыбаться, когда мы вместе с вами будем «делать хлопок» в жизни. Хлопок - это результат двух ладоней.

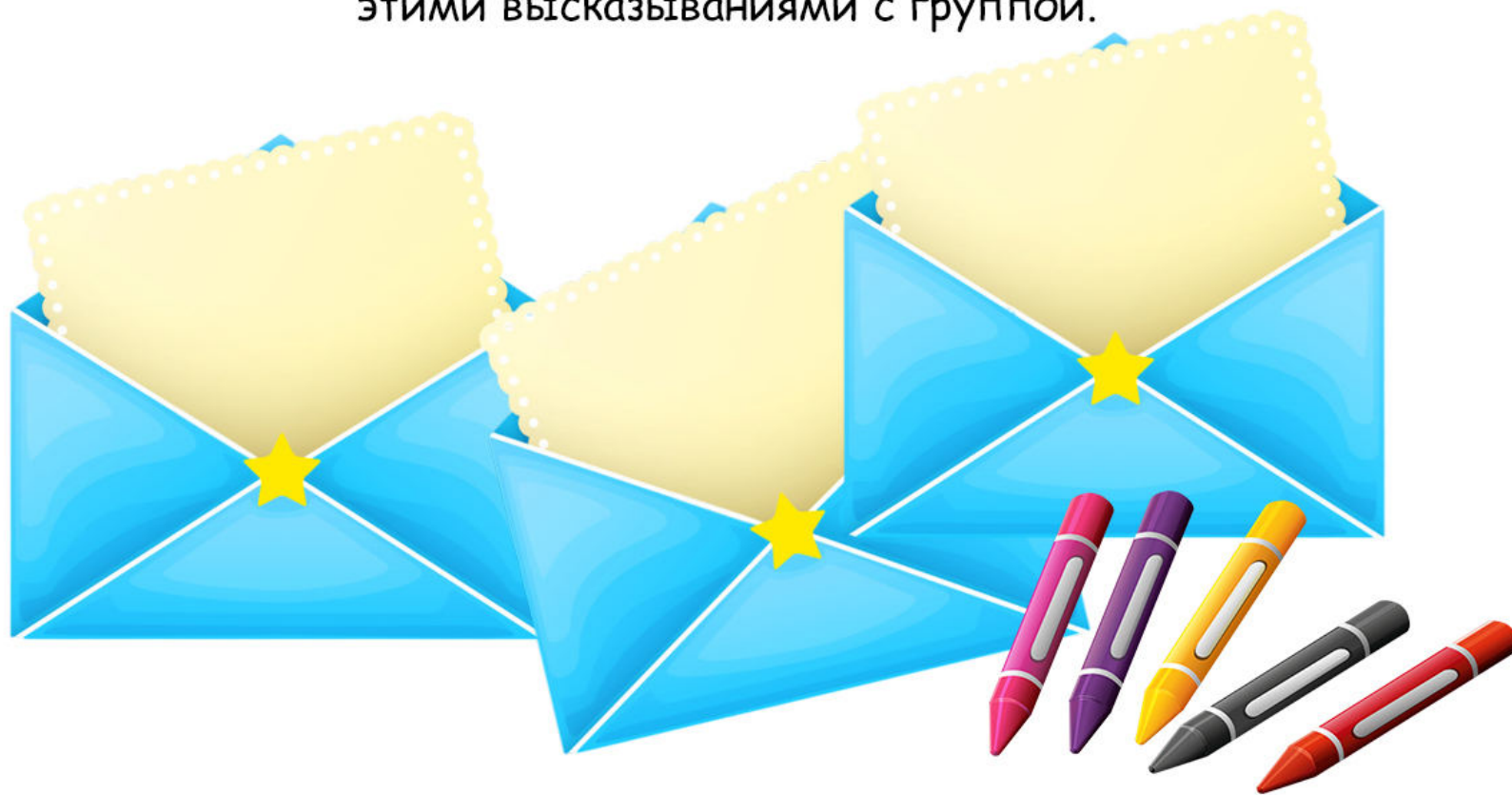
**ВАЖНО!** Взаимодействие учителя и родителя, родителя и ребенка.





## «**КОНВЕРТ ДЛЯ ДОБРЫХ ПОЖЕЛАНИЙ**»

М а т е р и а л ы: конверты и карандаши или фломастеры каждому участнику. Кроме того, каждому потребуется столько листов бумаги, сколько участников в группе, включая вас. Попросите участников написать свои имена на конвертах. Далее попросите их написать, и напишите сами пожелание, благодарность для каждого члена группы. Сложите все листочки в соответствующие конверты. Если участники захотят, они могут поделиться этими высказываниями с группой.





## РОЛЕВАЯ ИГРА «МАШИНКА»

**Цель:** вовлечь родителей в образовательный процесс, выработать модель сотрудничества.

**Оборудование:** комплект из 3 листочков одинакового цвета (количество комплектов - цветов равно количеству команд).

Описание и ход игры: участники строятся по цвету листочков друг за другом. Первый участник - «бампер», второй - «мотор», третий - «водитель». «Машина» начинает движение, причем у первого участника глаза закрыты, руки вытянуты вперед. После команды «стоп» участники меняются местами. Каждый должен побыть в роли «бампера», «мотора» и «водителя».

**Вопросы:** В какой роли выступает учитель? Родитель? Ученик?

**ВЫВОДЫ:** труднее всего ученику «бамперу», он двигается вслепую, натываясь на препятствия, не зная, правильно ли он идет. «Мотор» (родитель) хочет помочь не упасть, не споткнуться, но не знает, как это лучше сделать. От «водителя» (учителя) зависит, насколько профессионально он поведет «машину».





## ИГРА «СЛОВО-ЭСТАФЕТА»

Родители должны продолжить начатое воспитателем предложение:  
«Мой ребёнок лучше адаптируется и будет успешен в саду , если  
я.....», при этом будут передавать мяч.

**ВЫВОД:** Родители проговаривают свои действия и помощь которую  
могут оказать своему ребенку.





## «ПОМЕНИАЙТЕСЬ МЕСТАМИ»

Все участники садятся на стулья, поставленные полукругом. Ведущий стоит. Он говорит: «Поменяйтесь местами те, кто.» ( варианты: любит своих родителей, любит своих детей, несколько раз в день хвалит своего ребенка, несколько раз в день благодарит своего ребенка или родителя; иногда ворчит и т. д.). В то время, пока игроки меняются местами, ведущий старается занять свободное место. «Я знаю 5 имен» (вариант детской 'игры с мячом «Я знаю 5 имен мальчиков, 5 имен девочек.»). Родители должны назвать (или записать) : а).5 имен друзей сына (дочери); б).5 любимых занятий сына (дочери); в).5 нелюбимых занятий сына (дочери); г). 5 поездок, вызвавших наибольший интерес у их ребенка. Аналогичное задание можно придумать для подростков.

